1 Saúde e Segurança

Introdução

2 Acerca do Jogo

3 Modos de Jogo

Como Começar

4 O Menu Principal

5 Guardar Dados

Como Jogar

6 Controlos Básicos

7 Serviço

8 Devolução da Bola

Pancadas

9 Tipos de Pancada

Um Jogador

10 Jogar Sozinho

Multijogador Local

11 Iniciar um Jogo Local sem Fios

Multijogador Online

12 Jogar através da Internet

StreetPass

13 Jogar através do StreetPass

14 Configurar o StreetPass

Balneário

15 Personalização e Opções

Fundamentos do Ténis

16 Regras do Jogo

Assistência Técnica

17 Como nos Contactar

1 Saúde e Segurança

Obrigado por ter escolhido MARIO TENNIS™ OPEN para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

Leia este manual com atenção antes de utilizar esta aplicação. Se a utilização desta aplicação se destinar a crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a desfrutar desta aplicação.

Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as

secções. Quando terminar, prima HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para precauções relativas à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

Precauções sobre a partilha de informação

Esta aplicação permite-lhe ligar à Internet e estabelecer uma ligação sem fios local para usufruir de funcionalidades como desafios, classificações, entre outras. Tenha os seguintes pontos em consideração ao utilizar uma ligação sem fios:

- Ao utilizar uma ligação sem fios, várias pessoas poderão ver informações introduzidas por si, como, por exemplo, os nomes das suas personagens. Evite a utilização de informações importantes que possam servir

para o identificar pessoalmente, bem como a utilização de palavras que possam ser consideradas ofensivas por outros utilizadores.

- Não participe em atividades inadequadas que possam prejudicar outros jogadores, como, por exemplo, a falsificação de dados. Caso se verifique este tipo de conduta, poderá ficar sujeito a penalidades como ser-lhe negada a utilização deste serviço.
- A Nintendo não assumirá quaisquer responsabilidades por eventuais problemas que os utilizadores possam ter ao utilizar uma ligação sem fios.

Seleção de Idioma

O idioma do jogo dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta oito idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano, neerlandês, português e russo. Pode alterar o idioma do jogo modificando as definições de idioma da consola. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa)
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

COB (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador possuirá uma licença pessoal, não exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizadas são proibidas. Nem a

sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal, invalida qualquer das garantias e representa uma violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, tal utilização poderá resultar em lesões a si mesmo ou a terceiros, bem como causar danos e/ou problemas de funcionamento com a sua Consola Nintendo 3DS e serviços relacionados com a mesma. A Nintendo (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes do uso de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos pelas leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe proporciona qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo.

De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos da América, a Diretiva sobre Comércio Eletrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS que aparentem infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, poderá obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em: ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem consultar:

© 2012 Nintendo/CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

Powered by mobiclip

"QR Code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered

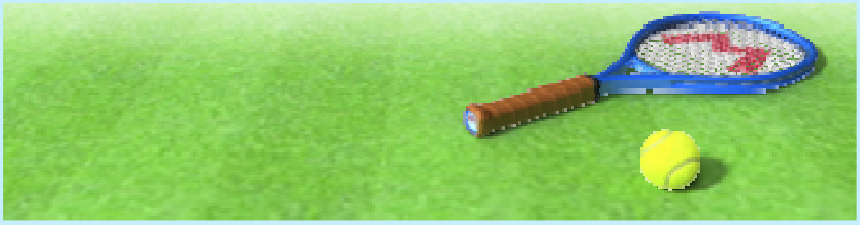
trademark of DENSO WAVE

INCORPORATED in JAPAN and other countries.

CTR-P-AGAP-EUR

2 Acerca do Jogo

No MARIO TENNIS OPEN pode jogar ténis com uma multitude de personagens carismáticas. Além de competir em torneios, poderá enfrentar jogadores em seu redor através da ligação sem fios local ou na sua região através da Internet e personagens Mii™ que encontre através do StreetPass™. Existem ainda vários modos especiais em que pode participar!



3 Modos de Jogo

Pode escolher entre vários modos de jogo. Os modos marcados com os indicadores que se seguem permitem-lhe jogar sem fios.

- Modo de Jogo Local (pág. 11)
- Modo Download (pág. 11)
- Internet (pág. 12)
- StreetPass (págs. 13-14)

Modos de Jogo

Torneio

Derrote os adversários para ganhar a taça!

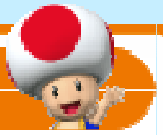
Exibição

Jogue um encontro com opções personalizadas, como a escolha do campo, as personagens e o número de sets.

Modos Especiais

Existem quatro modos especiais adaptados livremente do ténis:

- Tiro ao Aro
- Ténis Super Mario
- Puzzle Galáctico
- Tintomania



Tipos de Encontro

Pode escolher entre dois tipos de encontro: singulares (um contra um) ou pares (dois contra dois).

4 O Menu Principal

Um Jogador (pág. 10)	Enfrente adversários controlados pela consola. Todos os modos de jogo estão disponíveis.
Multi-jogador Local (pág. 11)	Jogue com um máximo de quatro utilizadores através da ligação sem fios local.
Multi-jogador Online (pág. 12)	Compita em grupos de amigos (até quatro jogadores) ou contra jogadores da sua região através da Internet.
StreetPass (págs. 13-14)	Participe num encontro de ténis ou jogo de Tiro ao Aro contra personagens Mii de jogadores encontrados através do StreetPass.

Balneário (pág. 15)	Altere opções como a sua personagem Mii ou configuração de jogo.

Controlos do Menu

Seleção	⊙
Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

Nota: Também pode navegar nos menus utilizando o Ecrã Tátil.

Modo de Descanso

Se fechar a sua Consola Nintendo 3DS durante uma sessão de jogo ativará o Modo de Descanso, que reduzirá o consumo da bateria. Volte a abrir a consola para retomar a sessão de jogo.

5 Guardar Dados

No MARIO TENNIS OPEN a sua progressão será guardada automaticamente em certos momentos, como o final de um encontro.
Existem três ficheiros de gravação e os registos dos Encontros Aleatórios (pág. 12) serão guardados em separado no ficheiro correspondente.

Nota: Serão criados dados de gravação rápida sempre que conseguir uma vitória num torneio. Também pode criar dados de gravação rápida acedendo ao menu Pausa (pág. 6) e selecionando GRAVAÇÃO RÁPIDA seguido de GUARDAR E SAIR. Estes dados permitem-lhe retomar o torneio a partir do ponto em que ficou.

Apagar Dados de Gravação

Selecione um ficheiro de gravação e toque em APAGAR para eliminar os dados respetivos.

Nota: Tome atenção ao utilizar esta opção, uma vez que não poderá recuperar os dados eliminados.

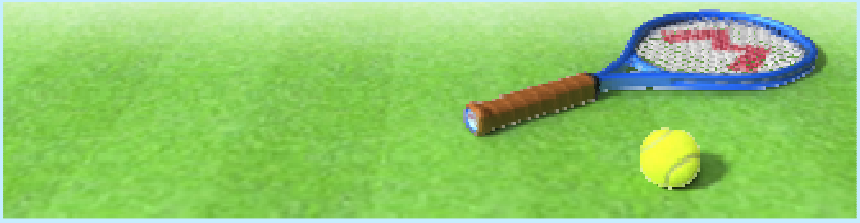
O Mii que tiver escolhido para o seu ficheiro de gravação pode ser selecionado como personagem de jogo e será utilizado no StreetPass (págs. 13-14). Poderá trocar de Mii no Balneário (pág. 15).

Nota: Pode criar personagens Mii utilizando o Editor Mii no Menu HOME.

Dados StreetPass

Os dados recebidos através do StreetPass serão guardados no cartão de jogo.

- Não desligue nem ligue a consola repetidamente, nem retire o cartão de jogo/Cartão SD enquanto estiver a gravar. Tenha atenção para não reiniciar a consola nem deixar sujidade entrar nos terminais, o que poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.



6 Controlos Básicos

Movimento

Deslize ◯ para movimentar a sua personagem.

Pancada

O ato de bater na bola é designado por "pancada". Para executar uma pancada, toque no painel de pancadas ou prima os botões correspondentes (págs. 8-9).

Painel de Pancadas

Quando o painel de pancadas aparecer pela primeira vez, será apresentada a versão de três peças. Prima R para alternar entre o painel de três peças, o painel de três peças espelhado e o painel de seis peças.

Modo Direto

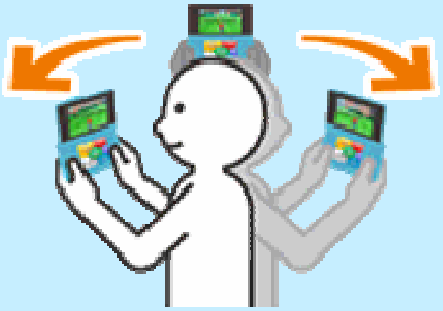
Segure a Consola Nintendo 3DS na vertical para ativar um modo de visualização que o colocará mesmo no centro da ação.

A sua personagem dirigir-se-á automaticamente para a bola, tornando este modo ideal para principiantes.

Nota: Pode continuar a movimentar-se utilizando ◎.

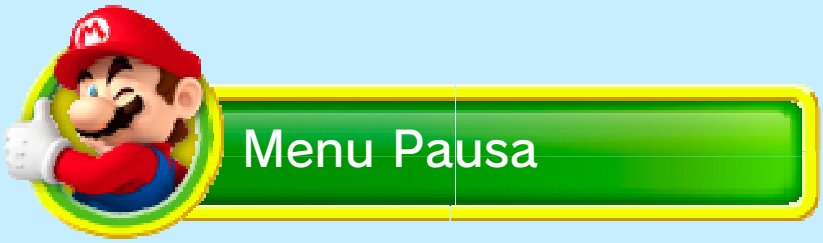
Direção da Pancada

Quando jogar no Modo Direto, a bola será devolvida na direção para a qual a personagem estiver voltada. Movimente a consola para a esquerda ou para a direita para apontar a pancada nessa direção.

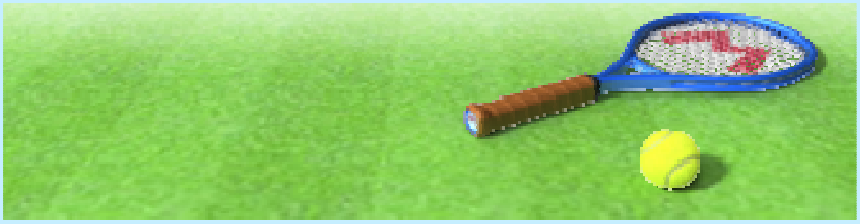


Nota: O Modo Direto não suporta gráficos 3D.

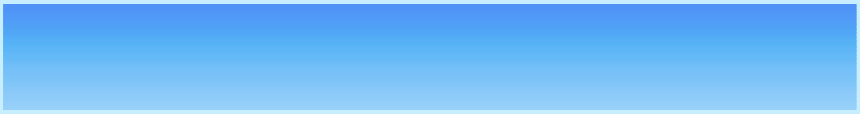
- Ao utilizar esta aplicação terá de mover a sua Consola Nintendo 3DS enquanto joga.
- Certifique-se de que dispõe de espaço suficiente em seu redor e de que segura a consola com firmeza com as duas mãos enquanto joga. Se não tiver cuidado ao utilizar a consola, pode provocar lesões ou danos materiais.



Prima START antes de servir para aceder ao menu Pausa, onde poderá suspender o encontro e consultar as regras ou os controlos, entre outras opções.



7 Serviço



Como Servir

1. Deslize para escolher a sua posição de serviço.
2. Toque no painel de pancadas para lançar a bola ao ar.

3. Toque novamente no painel de pancadas para servir.

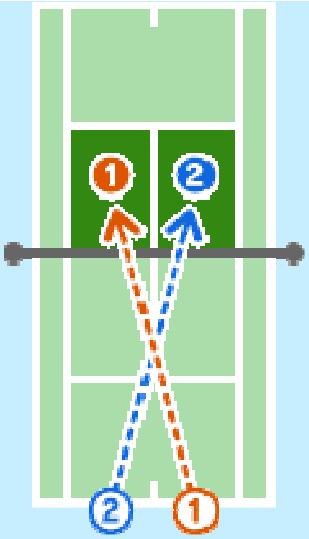
Nota: Se utilizar a pancada Auto (pág. 9), basta tocar no painel uma vez para servir a bola.

Conseguirá serviços mais velozes (indicados com "Incrível!") se tocar no painel de modo a bater na bola quando esta se encontrar no ponto mais alto após ter sido lançada ao ar.

Direção do Serviço

Ao servir, a bola

deverá atingir a zona de serviço do adversário (■), na diagonal oposta à do servidor. Por exemplo, no diagrama apresentado, se servir a partir de ①, deverá apontar para ❶.



Se a bola não atingir a zona de serviço do adversário, o serviço contará como falta. Em caso de dupla falta (duas faltas seguidas), será atribuído um ponto ao adversário.

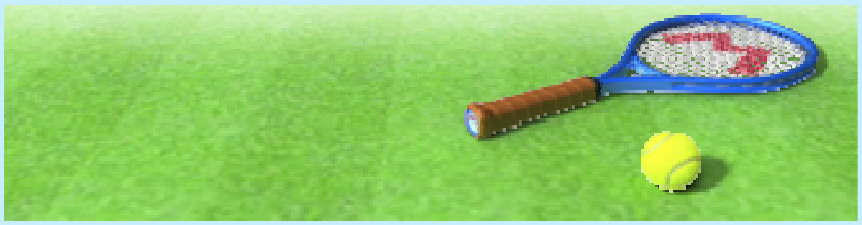
Nota: Se a bola bater na rede e aterrar na zona de serviço do adversário, o serviço contará como let (nova tentativa).

Devolver o Serviço

Só pode devolver um serviço depois da bola entrar no seu campo e tocar uma vez no chão. Caso contrário, será atribuído um ponto ao adversário.

Provocação

Para provocar o adversário, prima Ⓐ enquanto espera que ele bata na bola. Mantenha a provocação até a sua personagem adquirir um brilho vermelho para aumentar ligeiramente a potência da pancada seguinte.



8 Devolução da Bola

Como Devolver

1. Calcule a trajetória da bola e posicione-se utilizando ◎.

2. Toque no painel de pancadas para preparar a raquete.

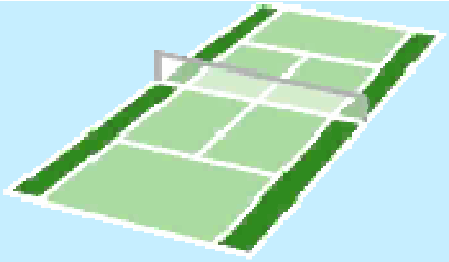
3. Quando a bola vier, a sua personagem devolverá a pancada automaticamente. Deslize ◎ para direcionar a pancada.

No Modo Direto

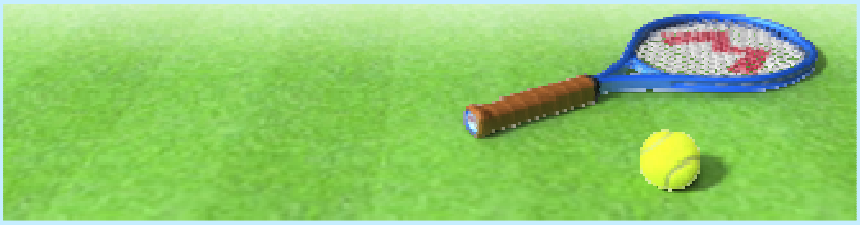
- A sua personagem dirigir-se-á automaticamente para a bola, mas pode continuar a utilizar ◎.
- A bola será devolvida na direção para a qual a sua personagem estiver voltada.

"Fora" e Áreas de Jogo

Se a bola



aterrar fora do campo, a pancada contará como "fora" e será atribuído um ponto ao adversário. Os limites do campo diferem consoante jogue a singulares ou a pares. A área marcada com ■ é utilizada apenas nos encontros de pares e contará como "fora" nos encontros de singulares.



9 Tipos de Pancada

Cada tipo de pancada, como o topspin, é representado por um conjunto de cores. Estas cores correspondem às utilizadas no painel de pancadas e na trajetória da bola.

Auto Ⓧ

Executa de forma automática a pancada mais adequada.

Nota: A pancada Auto selecionará de forma automática a pancada mais adequada ao executar pancadas críticas mas será menos potente que o normal.

Topspin Ⓐ

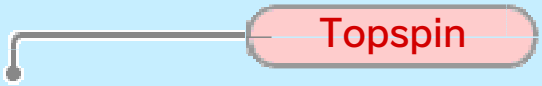
Bola alta com efeito. Rápida e de ressalto forte.

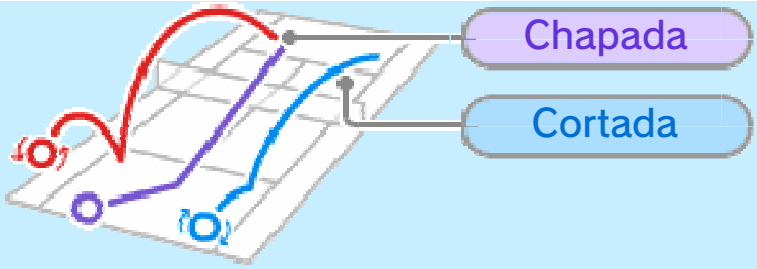
Chapada Ⓨ

A pancada mais rápida, sem qualquer efeito.

Cortada Ⓑ

Bola baixa com efeito. Lenta e de ressalto fraco.



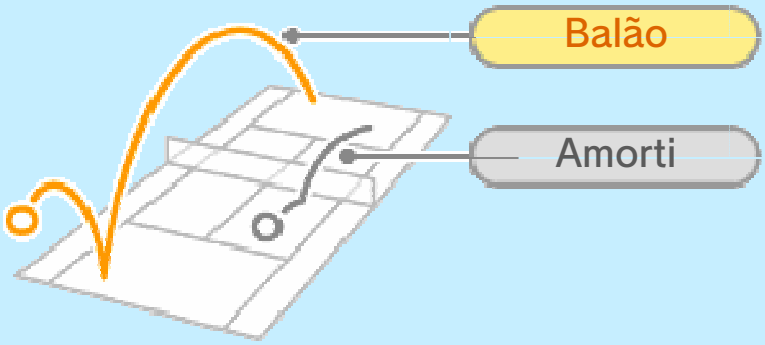


Balão Ⓐ→Ⓑ

Pancada muito alta, dirigida ao fundo do campo.

Amorti Ⓑ→Ⓐ

Pancada muito curta, quase sem ressalto.



Salto R

Prima R para saltar e devolver uma bola que esteja fora de alcance.

Pancada Acumulada

Se posicionar a sua personagem antes da bola chegar, poderá concentrar as suas forças e acumular potência para a pancada.

Nota: Os seus movimentos serão limitados enquanto estiver a acumular potência. Prima L para cancelar a carga.

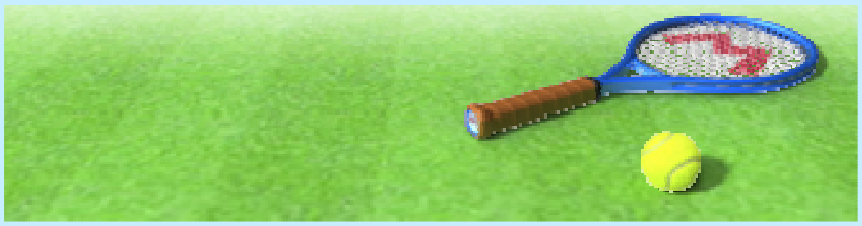
Pancada Crítica

Durante o encontro aparecerão no campo áreas coloridas designadas por zonas críticas.

Zona Crítica

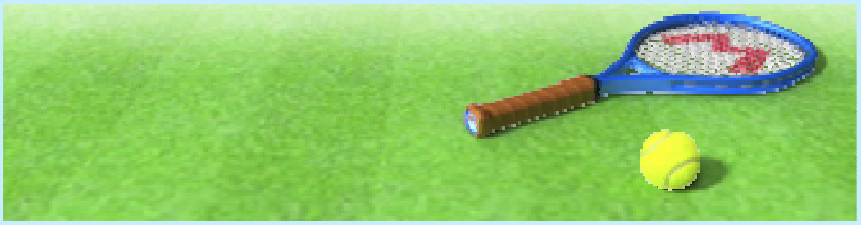
Posicione-se numa destas zonas e execute uma pancada da mesma cor para aumentar consideravelmente a sua eficácia.

Prima Ⓨ numa zona crítica roxa para executar um smash potente.



10 Jogar Sozinho

No modo Um Jogador pode optar entre Torneio, Exibição e quatro Modos Especiais.



11 Iniciar um Jogo Local sem Fios

Ao utilizar a ligação sem fios local, poderão participar até quatro jogadores nos modos Exibição e Tiro ao Aro e dois jogadores no modo Ténis Super Mario.

Jogar em Grupo

Precisará de uma Consola Nintendo 3DS por jogador e de pelo menos um cartão de jogo do MARIO TENNIS OPEN.
Um dos participantes com um cartão de jogo do MARIO TENNIS OPEN cria uma sala e os restantes devem entrar na sala de modo a poderem participar.

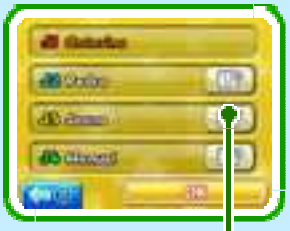
Nota: Os jogadores que não possuam um cartão de jogo do MARIO TENNIS OPEN poderão participar utilizando o Modo Download ( ).

Criar Salas Locais

Jogador com Cartão de Jogo

1. Selecione MULTIJOGADOR LOCAL no menu principal e, em seguida, toque em CRIAR SALA LOCAL.

2. Quando os nomes de todos os participantes tiverem aparecido no ecrã, toque em OK.



Registo de Amigo

3. Siga as instruções apresentadas no ecrã.

Nota: Opções como o modo de jogo e o tipo de encontro serão configuradas pelo jogador que criou a sala.

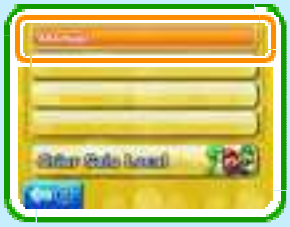
Registar Amigos

Tornar-se-á amigo de outro jogador se ambos tocarem no símbolo de registo de amigo. Poderão então defrontar-se através da Internet (pág. 12). Pode aceder à sua Lista de Amigos a partir do Menu HOME.

Entrar numa Sala

Jogadores com Cartão de Jogo

1. Toque em MULTIJOGADOR LOCAL no menu principal e, em seguida, selecione a sala em que quer entrar.



2. Siga as instruções apresentadas no ecrã.

Jogadores sem Cartão de Jogo

1. Inicie o Modo Download a partir do Menu HOME.

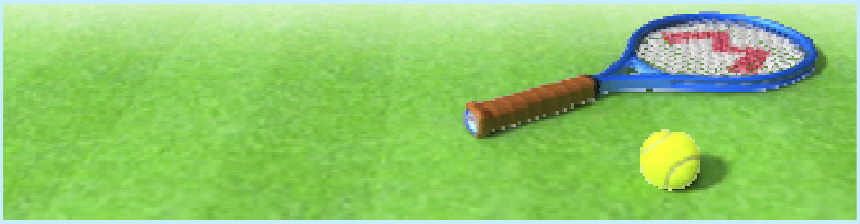
2. Toque no logotipo

da Nintendo 3DS e, em seguida, selecione MARIO TENNIS OPEN.

Nota: A lista apresentará o MARIO TENNIS OPEN assim que um participante com cartão de jogo tenha criado uma sala.

3. Aguarde o início da partida.

Nota: Sempre que existam participantes sem cartão de jogo, a seleção de personagens e campos disponíveis será limitada.



12 Jogar através da Internet

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.
Para verificar se um título é compatível com a Nintendo Network, procure o logotipo da Nintendo Network na embalagem.

Acerca da Nintendo Network

A Nintendo Network é um serviço online que lhe permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novas aplicações e conteúdo adicional, trocar vídeos, enviar mensagens e muito mais!

Nota:
- As funcionalidades da Nintendo Network variam de acordo com o título.
- Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

Quando jogar online, a sua ligação ao adversário será automaticamente desligada se ao fim de 30 segundos ainda não tiver executado um serviço.

Exibição

Jogue com amigos em grupos com um máximo de quatro pessoas. Siga as instruções apresentadas no ecrã para criar uma sala onde pode reunir amigos e jogar com eles.

Lista de Amigos

Utilize a Lista de Amigos ( ) no Menu HOME para registar e gerir os seus amigos.

Nota: Para mais informações sobre a Lista de Amigos, consulte o manual de instruções da consola.

Encontro Aleatório

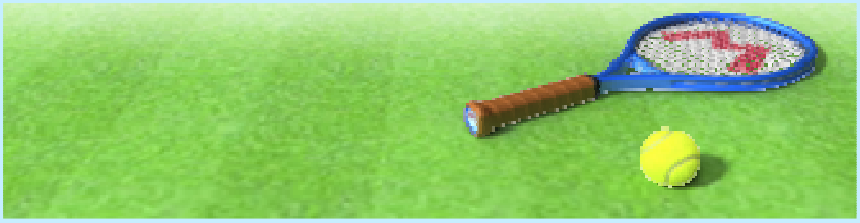
Ponha as suas habilidades à prova, desafiando jogadores espalhados pela sua região para encontros de singulares. Para começar, siga as instruções apresentadas no ecrã. Pode também consultar a sua posição na tabela de classificações.

Classificação

Cada jogador começa com uma classificação de 2000 pontos. Este valor aumentará quando marcar pontos durante os encontros e diminuirá quando o seu adversário marcar pontos.

Nota: O processo de emparelhamento juntará jogadores com classificações semelhantes. Se a ligação for interrompida durante um encontro, a sua classificação será atualizada de acordo com o número de pontos ganhos ou perdidos durante o encontro a decorrer.

Pode restringir a Interação Online através do Controlo Parental. Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.



13 Jogar através do StreetPass

Quando duas Consolas

Nintendo 3DS com o StreetPass ativado para o MARIO TENNIS OPEN se encontrarem ao alcance uma da outra, serão partilhados dados relativos aos jogadores e respetivos Mii, permitindo que participem em dois modos de jogo distintos.

Nota: O StreetPass deve ser ativado em ambas as consolas.

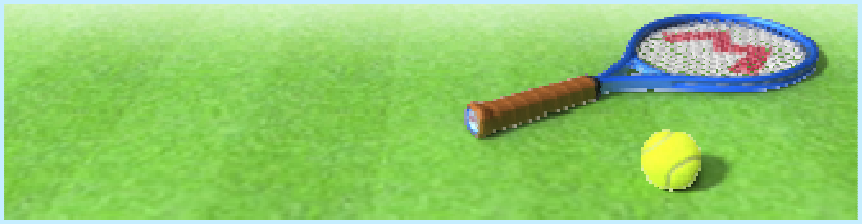
Jogue um encontro de singulares contra um Mii encontrado através do StreetPass. Se vencer o encontro, será recompensado com moedas. O número de moedas aumentará se conseguir estabelecer uma sequência de vitórias.

Tiro ao Aro

Jogue Tiro ao Aro com um Mii encontrado através do StreetPass. Ganhará moedas consoante a pontuação que conseguir. Se voltar a encontrar o mesmo Mii, este receberá o mesmo número de moedas.

Acerca das Moedas

Utilize as moedas na Loja para adquirir roupas e raquetes para o seu Mii (pág. 15).



14 Configurar o StreetPass

Antes de poder utilizar o StreetPass, terá de aceitar os termos do Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS.

Nota: Para mais informações acerca do Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, consulte as Definições da Consola.

Ativar o StreetPass

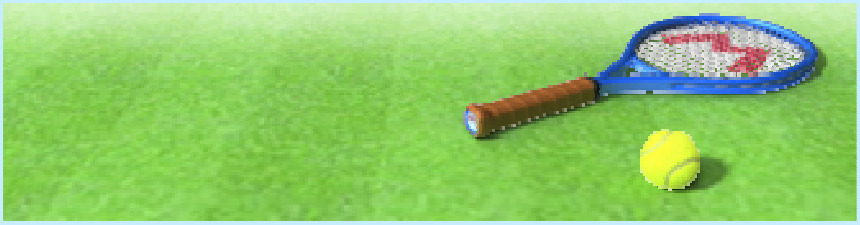
Ao iniciar o jogo pela primeira vez, ser-lhe-á perguntado se deseja ativar o StreetPass. Siga as instruções apresentadas no ecrã para ativar o StreetPass para o MARIO TENNIS OPEN na sua Consola Nintendo 3DS.

Nota: Pode modificar esta opção a qualquer momento. Selecione STREETPASS no menu principal e, em seguida, toque em CONFIGURAÇÃO.

Encontros StreetPass

Sempre que ocorra qualquer comunicação através do StreetPass, o símbolo será exibido no ecrã de seleção de jogo.

Pode restringir a função StreetPass através do Controlo Parental. Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.



15 Personalização e Opções

No balneário poderá configurar várias opções.

Loja

Utilize as moedas ganhas no jogo para adquirir novo equipamento para o seu Mii.

Trocar de Roupa

Troque as roupas e a raquete da sua personagem Mii.

Alterar Saudação

Introduza uma saudação a utilizar na comunicação StreetPass.

Trocar de Mii

Escolha a personagem Mii em utilização.

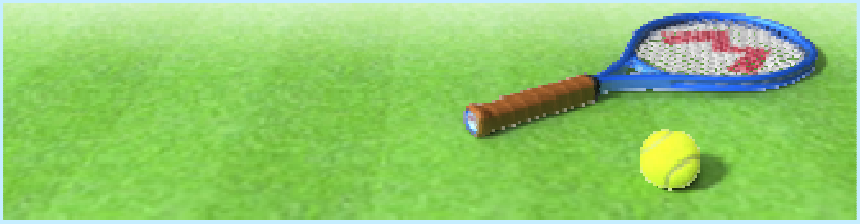
Registos

Consulte dados como os seus registos de jogo sem fios ou tabelas de classificação.

- Os seus amigos só aparecerão nas tabelas de classificação se já tiverem disputado um encontro aleatório.
- Os jogadores deixarão de constar das tabelas de classificação se não disputarem pelo menos um encontro aleatório a cada 30 dias.
- Na tabela mensal, os jogadores serão classificados com base na pontuação acumulada nos 30 dias anteriores.

Opções

Sensor de Giros-cópio	Quando desligado, o Modo Direto não será ativado ao segurar a consola na vertical.
Mão da Ra-quete	Troque a mão com que a sua personagem segura na raquete.
Como Jogar	Repita a lição apresentada na primeira vez que o jogo foi iniciado.



Existem três tipos de pontuação no ténis: pontos, jogos e sets.

Jogos e Sets

Cada jogo corresponde a quatro pontos ganhos, e cada set corresponde, normalmente, a seis jogos ganhos. Nos encontros de um set, vence o jogador que ganhar o primeiro set; nos de três sets, vence o primeiro que ganhar dois sets, e assim sucessivamente.

Set					
Jogo	Jogo	Jogo	Jogo	Jogo	Jogo
4 Pts.	4 Pts.	4 Pts.	4 Pts.	4 Pts.	4 Pts.

Para vencer um set, deverá ganhar ao adversário com uma vantagem mínima de dois jogos.

Pontos

No ténis, os pontos têm as seguintes denominações:

Zero pontos: 0
Um ponto: 15
Dois pontos: 30
Três pontos: 40

Empates

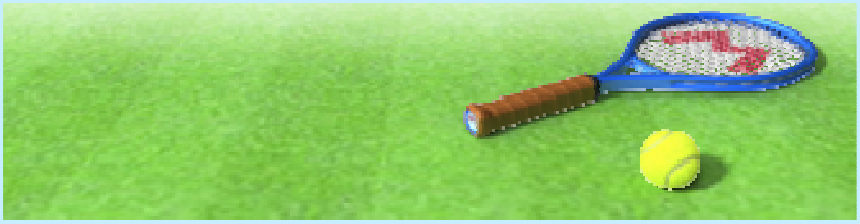
"Iguais" e Vantagem

Caso ambos os jogadores tenham ganho três pontos (40-40), a pontuação arbitrada será de "iguais". Ganhar mais um ponto é denominado por "vantagem" e a pontuação regressa a "iguais" caso o jogador em desvantagem ganhe o ponto seguinte. O primeiro a conseguir dois pontos de vantagem após a chamada de iguais vencerá o jogo.

Jogo Decisivo

Caso ambos os jogadores tenham ganho o mesmo número de jogos no final de um set, será realizado um jogo decisivo para decidir o vencedor. Nos encontros com seis jogos, isto acontecerá caso ambos os jogadores tenham ganho seis jogos. O primeiro jogador a conseguir sete pontos no jogo decisivo vencerá o set.

Nota: Se a pontuação chegar a 6-6 no jogo decisivo, o empate será resolvido como nos "iguais", ou seja, para vencer será necessária uma vantagem de dois pontos sobre o adversário.



17 Como nos Contactar

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com/countryselector

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com